

**PENGARUH *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN  
APLIKASI “*QUIZIZZ*” TERHADAP HASIL BELAJAR IPA  
SISWA KELAS IV SDN CAKUNG BARAT 07 JAKARTA  
TIMUR**

**SKRIPSI**



Oleh

**Luluk Regita Handayani**

**1601025051**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA TIMUR**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi  
"Quizizz" Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN  
Cakung Barat 07 Jakarta Timur

Nama : Luluk Regita Handayani

NIM : 1601025051

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai saran  
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

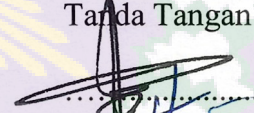


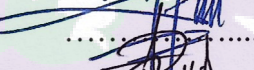
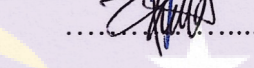
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Selasa

Tanggal : 25 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		10/9/20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		10/9/20
Pembimbing	: Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd		5/9/20
Penguji I	: Nurafni, M.Pd		2/9/20
Penguji II	: Zulherman, M.Pd		10/9/20

Disahkan oleh,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN. 0317126903

## ABSTRAK

**Luluk Regita Handayani. 1601025051.** *Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi “Quizizz” Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur.* Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi “Quizizz” pada siswa kelas IV SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif jenis *Quasi Eksperimen* dengan desain *nonequivalent group posttest-only design*. Sampel diambil menggunakan *purposive sampling* yang terdiri dari dua kelas. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Uji persyaratan menggunakan uji normalitas dengan rumus *Chi-Kuadrat*. Pada kelas eksperimen diperoleh  $Chi - Kuadrat_{hitung} < Chi - Kuadrat_{tabel}$ , yaitu  $5,502 < 7,815$ . Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh  $3,945 < 7,815$  signifikan  $\alpha = 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  didapat  $1,186 < 1,861$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel kedua kelas memiliki varians yang homogen. Pada uji hipotesis digunakan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 1,139$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,002$ . Jika dibandingkan didapat nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $1,139 < 2,002$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  diterima, yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi “Quizizz” pada siswa kelas IV SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur.

**Kata kunci:** Model TGT, *Quizizz*, Hasil Belajar IPA

## ABSTRACT

**Luluk Regita Handayani. 1601025051.** *The Influence of an Assistant Application, Namely “Quizizz” for Teams Games Tournament toward Science Learning Outcomes of Student Class IV in SDN Cakung Barat 07 East Jakarta. Thesis. Jakarta: Primary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education Science, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.*

This study aims to determine the influence of science learning outcomes by using the learning model TGT assistant application “Quizizz” on the fourth-grade students of SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur. The research method used is a quantitative research method with a type of Quasi-Experimental on nonequivalent group posttest-only design. The sample used is a purposive sampling obtained from two classes. The research instrument is in the form of multiple-choice questions. A total of 20 questions have been tested for validity and reliability. The experimental class is obtained  $Chi - Square_{count} < Chi - Square_{table}$ , namely  $5,502 < 7,815$ . While the class control obtained  $3,945 < 7,815$  at significant level  $\alpha = 0,05$ . It can be concluded that the data distribution is normal. Based on the calculation of the homogeneity test using the Fisher test obtained  $F_{count} < F_{table}$  respectively  $1,186 < 1,861$ . It can be concluded that second class samples have a homogenous variance. The hypothesis test t-test is obtained value of  $t_{count} = 1,139$  and value of  $t_{tabel} = 2,002$ . Comparing both values is obtained  $t_{count} < t_{table}$  respectively  $1,139 < 2,002$  with significant level  $\alpha = 0,05$ . Thus,  $H_0$  is accepted, which states that there is no significant influence on learning by using the learning model TGT-assistant application “Quizizz” on the fourth-grade students of SDN Cakung Barat 07, East Jakarta.

**Keywords:** TGT Model, Quizizz, Science Learning Outcomes

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat secara akademis.....	7
2. Manfaat secara praktis.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS</b> .....	9
A. Deskripsi Teoretis.....	9
1. Pengertian Hasil Belajar .....	9
a. Pengertian belajar .....	9

b.	Tujuan belajar.....	13
c.	Pengertian hasil belajar .....	15
d.	Pengertian IPA .....	17
1)	Pengertian IPA .....	17
2)	Ruang lingkup IPA di SD.....	20
3)	Komponen pengajaran IPA di SD.....	20
4)	Tujuan pembelajaran IPA di SD .....	21
e.	Hakikat hasil belajar IPA .....	22
2.	Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	23
3.	Pengertian Model Pembelajaran.....	25
a.	Pengertian pembelajaran .....	25
b.	Pengertian model pembelajaran .....	26
c.	Model Cooperative Learning .....	27
d.	Prinsip Cooperative Learning.....	31
e.	Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament .....	32
f.	Langkah-langkah tahapan model TGT.....	34
g.	Kelebihan dan kekurangan model TGT .....	35
4.	Model Konvensional .....	37
5.	Karakteristik siswa kelas IV.....	38
B.	Penelitian yang Relevan .....	41
C.	Kerangka Berpikir .....	45
D.	Hipotesis Penelitian .....	48
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A.	Tujuan Penelitian.....	49

B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
1. Tempat Penelitian.....	49
2. Waktu Penelitian .....	50
C. Metode Penelitian.....	50
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
1. Populasi .....	52
2. Sampel .....	53
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	54
4. Ukuran Sampel .....	55
E. Rancangan Perlakuan .....	56
1. Materi Pelajaran .....	56
2. Strategi Pembelajaran.....	56
3. Pelaksanaan Perlakuan .....	57
a. Penyajian kelas .....	57
b. Pembentukan kelompok ( <i>team</i> ).....	57
c. <i>Game</i> .....	58
d. <i>Tournament</i> .....	59
e. Penghargaan kelompok ( <i>team recognize</i> ) .....	60
F. Teknik Pengumpulan Data .....	61
1. Instrumen Variabel Terikat .....	61
a. Definisi Konseptual Hasil Belajar.....	61
b. Definisi Operasional Hasil Belajar.....	62
c. Jenis Instrumen.....	62
d. Kisi-kisi Instrumen .....	63

e.	Pengujian Validitas dan Penghitungan	
	Reliabilitas.....	64
	1) Uji validitas instrumen tes.....	64
	2) Uji reliabilitas tes .....	66
	2. Instrumen Variabel Bebas .....	67
	a. Definisi Konseptual TGT .....	67
	b. Definisi Operasional TGT .....	68
G.	Teknik Analisis Data .....	69
	1. Deskripsi Data .....	69
	2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	69
	a. Uji normalitas data .....	70
	b. Uji homogenitas data.....	71
	3. Pengujian Hipotesis .....	72
H.	Hipotesis Statistika .....	73
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>75</b>
A.	Deskripsi Data .....	75
	1. Hasil Uji Coba Instrumen.....	75
	a. Uji Validitas .....	75
	b. Uji Reliabilitas.....	76
B.	Pengujian Persyaratan Analisis .....	77
	1. Data Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen.....	78
	2. Data Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol .....	79
	3. Perbedaan Data Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	81
	4. Persyaratan Analisis .....	83



a. Uji Normalitas .....	83
1) Pengujian Normalitas Kelas Eksperimen .....	83
2) Pengujian Normalitas Kelas Kontrol.....	84
b. Uji Homogenitas .....	84
C. Pengujian Hipotesis .....	85
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
E. Keterbatasan Penelitian .....	90
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....</b>	<b>98</b>
A. Simpulan.....	98
B. Implikasi .....	99
C. Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam upaya sadar untuk terus mengembangkan kemampuannya, manusia memerlukan pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar manusia dalam membentuk suatu pribadi yang utuh. Dalam Islam, kegiatan menuntut ilmu juga sangat dimuliakan. Seperti dalam Al-Qur'an, surat Al-Baqarah ayat 269:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Yang artinya: *“Allah menganugerahkan al hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).”*

Indonesia sebagai negara berkembang menempatkan pendidikan sebagai salah satu pilar yang utama dalam konteks untuk mewujudkan manusia unggul yang berkualitas di kemudian hari. Maka dari itu, pendidikan di Indonesia terus dikembangkan dari waktu ke waktu dengan maksud agar tercapainya tujuan pendidikan seperti yang tertera di dalam Pembukaan UUD 1945 alinea keempat. Berbagai kebijakan yang diupayakan pemerintah terus dikembangkan semata-mata agar tujuan pendidikan di Indonesia mampu tercapai, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan terus melakukan pembaharuan kurikulum pendidikan. Implementasi dari upaya terbaru ini adalah dengan diberlakukannya kebijakan sekolah untuk melakukan peralihan kurikulum dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (K-13). Salah satu perubahan besar pada K-13 ini adalah, pembelajaran yang dirancang disusun berdasarkan tema, sehingga pembelajaran dalam Kurikulum 2013 disebut pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berfokus kepada siswa (*student centered*). Sehingga selama proses pembelajaran menitikberatkan kepada keaktifan siswa.

Di dalam Kurikulum 2013 (K-13) terdapat Kompetensi Inti (KI) yang harus dimiliki oleh siswa. Dalam Kompetensi Inti, siswa diarahkan untuk memiliki kemampuan secara menyeluruh. Yang didalamnya mencakup aspek spiritual, aspek sikap, aspek pengetahuan, serta aspek keterampilan.

Tematik merupakan kesatuan dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan sehingga menjadi suatu pembelajaran terpadu. Yang menjadi salah satu mata pelajaran penting penyusun tematik adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Peranan IPA dalam jenjang Sekolah Dasar (SD) menitikberatkan pada penanaman kemampuan awal siswa untuk berpikir secara lebih konkret, teliti, dan peka terhadap lingkungannya sehari-hari sejak dini. Yang nanti pada gilirannya, kemampuan siswa tersebut diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan dan ide-idenya tentang alam. Di dalam mata pelajaran IPA,

terdapat materi berupa “Sumber energi.” Di mana materi tersebut memiliki kaitan yang sangat erat dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu memberikan kebermaknaan secara holistik dan memenuhi tujuan pembelajaran yang mencakup hakikat IPA itu sendiri. Hal tersebut dapat terwujud apabila guru mampu mengupayakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kriteria yang ingin dicapai. Salah satunya adalah mengupayakan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Cakung Barat 07, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur pada bulan November 2019, peneliti mendapatkan beberapa permasalahan dari siswa selama proses pembelajaran. Pada saat dilakukan proses belajar dan mengajar, guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Misalnya dengan ceramah dan penugasan dari buku siswa. Kekurangan yang ditimbulkan pada proses pembelajaran dengan model ini adalah, kelas menjadi terlalu kaku sehingga membuat guru tidak menerapkan strategi dan pendekatan yang seharusnya digunakan dalam penerapan materi pembelajaran IPA. Guru yang cenderung menerapkan metode ceramah mengakibatkan perannya menjadi jauh lebih aktif dan dominan dari siswa. Selain itu, model konvensional yang lebih menekankan pada metode ceramah yang dilakukan oleh guru juga membatasi kebebasan siswa. Hal ini menyebabkan aktivitas yang bisa dilakukan oleh siswa menjadi monoton. Yaitu hanya berupa

mendengarkan penjelasan oleh guru, mencatat, dan mengerjakan soal dari guru atau buku siswa.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan sebelum melaksanakan penelitian terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV di SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur, menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA. Di mana, nilai minimal yang ditentukan oleh sekolah adalah 76. Hasil observasi yang peneliti lakukan menunjukkan, hanya 40% siswa kelas IV yang mampu memperoleh nilai IPA di atas KKM, dan sisanya tidak.

Selain melakukan observasi, pada bulan Januari 2020 peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV, dan diperoleh informasi berupa adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA. Penyebab pertama adalah siswa yang pasif saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Kedua, rendahnya hasil belajar siswa yang salah satunya ditandai dengan banyaknya siswa yang tidak mampu mencapai nilai yang telah ditentukan. Yang ketiga, guru cenderung ragu dalam menggunakan model pembelajaran lain. Hal ini mengakibatkan adanya ketidaksesuaian antara materi pelajaran dan ketepatan penggunaan model pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran belum bisa tercapai dengan maksimal. Dan yang terakhir adalah pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang tidak menarik. Selama ini, evaluasi hasil belajar siswa hanya berupa pengerjaan soal di lembar jawaban. Maka, dapat disimpulkan bahwa di sekolah ini belum mengadakan variasi model pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu model

pembelajaran yang tepat adalah dengan menggunakan model *Cooperative Learning*, dan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran siswa.

Model *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan tentang kerja sama dan memiliki beragam variasi. Salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model *Cooperative Learning* yang dapat diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Pada model pembelajaran TGT ini, peserta saling belajar, berdialog, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Selain itu, TGT mengadakan *tournament* atau lomba dengan anggota kelompok lain yang setingkat dengan kemampuannya. Aktivitas di dalam TGT ini menciptakan suasana pembelajaran yang baru, aktif, dan menyenangkan. Karena siswa dapat menyalurkan sifat kompetitifnya dengan sehat, yang nantinya mampu menumbuhkan minat belajar IPA siswa.

Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk mengevaluasi hasil belajar siswa juga mampu menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui gawai, yang dewasa ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. *Quizizz* menawarkan tampilan berwarna warni, penuh animasi, dan musik latar yang ringan sehingga memberikan kesan yang ceria dan segar. Aplikasi ini juga dapat dirancang sesuai dengan keperluan penggunaannya. Mulai dari jenis pertanyaannya, usia pengguna yang dituju, hingga waktu pengerjaan yang dapat diatur seluas mungkin.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian mengenai pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Diharapkan dengan penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini, terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Untuk melihat apakah model TGT dan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi “*Quizizz*” Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa masih rendah pada pembelajaran IPA.
2. Aktivitas selama proses pembelajaran hanya berupa mendengar, memperhatikan, mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pembelajaran.
4. Pengerjaan soal masih berpaku pada buku siswa.
5. Guru menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik.
6. Pada saat menyampaikan materi, guru jarang menggunakan media yang mendukung.

7. Pada saat menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
8. Pelaksanaan evaluasi hasil belajar siswa yang monoton.
9. Hasil belajar IPA siswa masih rendah.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan di fokuskan kepada Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi “*Quizizz*” Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian: “Apakah terdapat Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi “*Quizizz*” Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Cakung Barat 07 Jakarta Timur?”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara akademis

Penelitian ini berguna bagi peneliti untuk menambah wawasan dan kajian ilmu pengetahuan. Khususnya pada mata pelajaran IPA dengan model *Cooperative Learning*.



## 2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan, terutama:

### a. Bagi siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar baru dan menyenangkan dalam proses pembelajaran IPA. Sehingga siswa ikut berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

### b. Bagi guru

Sebagai model pembelajaran alternatif guru dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran IPA.

### c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukkan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.

### d. Bagi peneliti

Dari penelitian ini, memberikan informasi dan wawasan, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT dan aplikasi "Quizizz."

## DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Busro, M., & Siskandar. (2017). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Erhamwilda. (2018). *Psikologi Belajar Islami*. Yogyakarta: Psikosain.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kusdiwelirawan, A. (2017). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Uhamka Press.
- Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo.
- Sadia, I. W. (2014). *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sarwono, J. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Edisi 2*. Yogyakarta: Suluh Media.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Roskadarya.
- Taniredja, T. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, M. (2011). *Belajar dan Pembelajaran (teori dan praktik)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, S., & Utami, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliardi, R., & Nuraeni, Z. (2017). *Statistika Penelitian; Plus Tutorial SPSS*. Yogyakarta: Innosain.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Abdullah, A. (2018). Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 45–62.
- Ai, S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tounamaent (TGT) Terhadap Hasil belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53.

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah. (2019). Game-Based Learning: Teachers' Attitude and Intention To Use Quizizz in the Learning Process. *The 2nd International Conference on Educational Assessment and Policy, Iceap*, 49–54.
- Apria, D. R. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ardani, Ni Pt., Putra, I Kt. Adyana, Kristiantari, M. G. R. (2014). Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134–140.
- Asmoro, Bayu Purbo; Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning di Sekolah Dasar. *Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 220–242.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Faricha, Z., & Huda, K. (2019). The Effectiveness of Using Teams Games Tournaments (TGT) in Teaching Reading of Narrative Text the Effectiveness of Using Teams Games Tournaments in Teaching Reading of Narrative Text.

*Journal of English Education and Technology*, 01(01), 20–34.

Fitriani, D., Milama, B., & Irwandi, D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Laju Reaksi. *Edusains*, 9(2), 117–126.

Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.

Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.

Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203.

Hermayanti, P., Sumantri, M., & Sudarma, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 151–159.

Ibrahim. (2017). Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Cooperatif (Make-a Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 199–212.

Linda Kumala Sari, D. (2018). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 693–702.

Maulidina, Z. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember*. Universitas Jember.

- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1(1), 51–57.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Oktarina, R. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiah Islamiyah Cempaka Palembang*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Sakdiah, H., & Sasmita, P. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media PhET Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 65–70.
- Saputro, B. C. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya Dengan Metode Inkuiri Pada Kelas V Semester II SD Negeri Sumogawe 04. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(9), 925–937.
- Siregar, A., & Rahmah, E. (2016). Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 5(1), 10–21.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.

- Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50–60.
- White, H., & Sabarwal, S. (n.d.). *Quasi-Experimental Design and Methods*. 8.
- Wijaya, I. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa Sekolah Dasar (SD) Melalui Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Mutu Lulusan Sekolah Dasar. *Wijaya, I Komang Wisnu Budi*, 4(2), 147–154.
- Yanto, A. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2).
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.